

**SPECIALE GIOCHI PARLANTI 2**

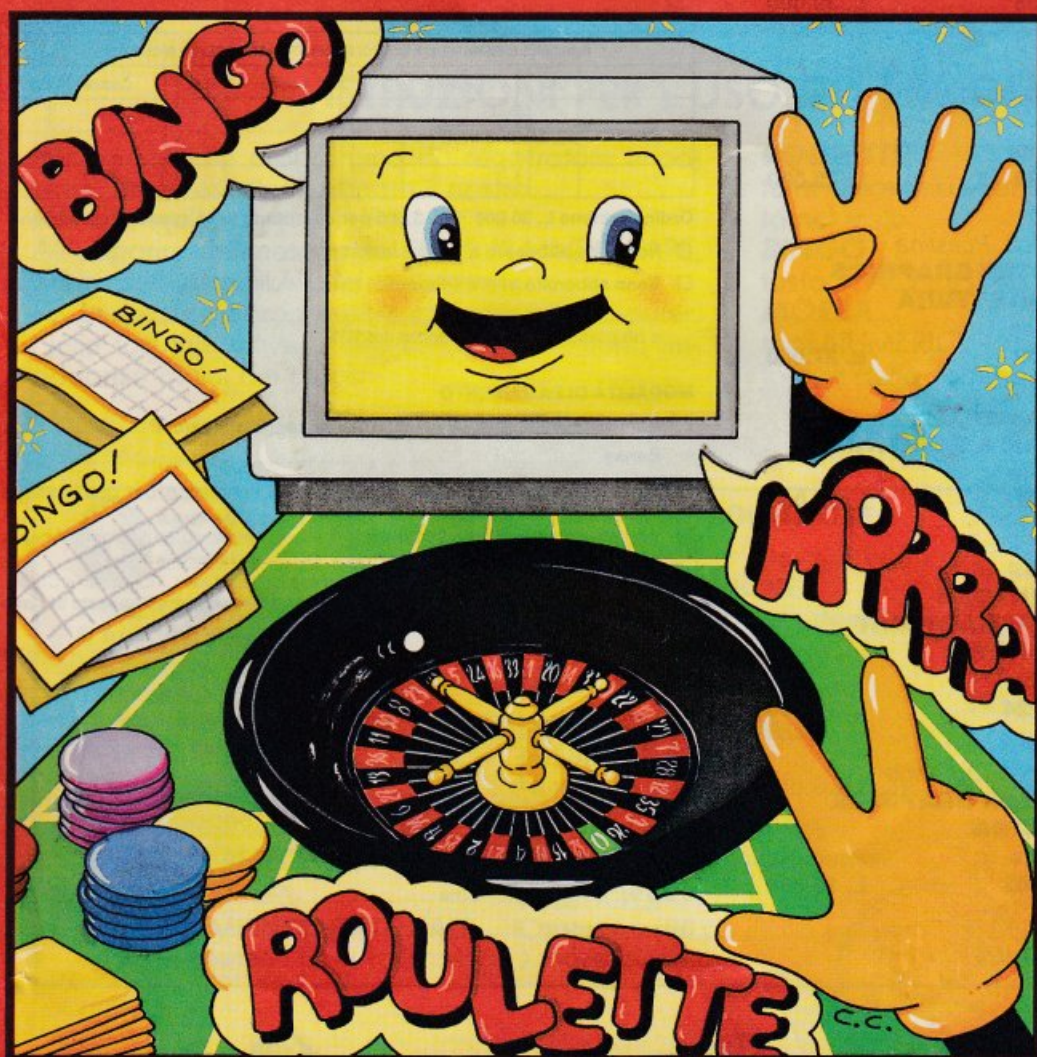


# JACKSON SOFT



**C64&128**

VERSIONE  
"CASSETTA"



**ROULETTE  
BINGO  
MORRA**



**GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON**

DIVISIONE PERIODICI



## A collection of computer-related books from the 'L' series, including titles like 'Computer Image', 'Grafica E...', 'Computer Graphics', and 'Macintosh artista'. The books are arranged in a fan-like pattern, showing various covers with illustrations and text. The 'L' logo is visible in the top left corner.

# IL TUO LIBRO



**GRUPPO EDITORIALE**  
**JACKSON**  
DIVISIONE LIBRI





Continua la fortunata serie dei GIOCHI PARLANTI, con nuovi divertenti programmi in cui l'interazione computer-giocatore si realizza tramite voce oltrechè mediante l'uso della tastiera.

In questo numero ecco le versioni su computer di tre notissimi giochi: la ROULETTE, il BINGO e l'antico gioco della MORRA.

Vediamo insieme le regole dei giochi contenuti assieme ad una breve descrizione per comprendere meglio il funzionamento.

## ISTRUZIONI PER L'USO DEI PROGRAMMI

Per caricare un programma da registratore impostare, dopo aver posizionato il nastro:

LOAD seguito da <RETURN>

All'apparire del messaggio PLESS PLAY ON TAPE, premere il tasto PLAY del registratore.

Per uscire da un programma e resettare il computer.

Nelle fasi interattive, i seguenti tasti rivestono importanza ai fini del gioco:

### ROULETTE

tutte le scelte si effettuano col joystick, come descritto nel testo

### BINGO

tasto SPACE: estrae il prossimo numero

### MORRA

tasti NUMERICI: impostazione delle dita del giocatore, e della somma prevista.



**GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON**  
DIVISIONE PERIODICI

### DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano  
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54  
68.80.951-2-3-4-5  
Telex 333436 GEJ IT

### SEDE LEGALE:

Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

### DIRETTORE RESPONSABILE:

Giampietro Zanga

### COORDINAMENTO EDITORIALE:

Angelo Cattaneo - Piero Todorovich

### GRAFICA E IMPAGINAZIONE:

Wilma Germani

### FOTOCOMPOSIZIONE:

GDB fotocomposizione - Milano

### STAMPA:

Grafika 78 - Pioltello - Milano

### AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:

Numero in attesa di autorizzazione

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

### PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero  
J. Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO  
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233  
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la  
diffusione in Italia e Estero:  
SODIP - Via Zuretti, 25  
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale  
Gruppo III/70  
Prezzo della rivista L. 10.000  
Numeri arretrati L. 20.000

© TUTTI I DIRITTI DI RIPRODUZIONE  
O TRADUZIONE DEGLI ARTICOLI  
E DEI PROGRAMMI PUBBLICATI  
SONO RISERVATI



# ★ GIOCHI PARLANTI 2 ★ ROULETTE

Una ruota dotata di 37 scanalature numerate, una pallina ed un panno verde sul quale i giocatori effettuano le puntate: questi sono gli elementi di un gioco d'azzardo emozionante, spettacolare e spesso, ahimé, dispendioso.

Sul grande tappeto rettangolare destinato a ricevere le puntate sono riportati i numeri da 0 a 36, cioè gli stessi che contrassegnano la scanalatura sulla ruota, ciascuno col suo colore, che può essere il rosso o il nero; unica eccezione lo zero, il cui colore è il verde.

Altri contrassegni sul tappeto simboleggiano le possibili condizioni a ciascuna delle quali, se vincente, corrisponde una quota che il banco deve pagare.

I giocatori collocano sul tappeto le loro poste in posizioni che sono rappresentative delle combinazioni prescelte; al termine, il croupier mette in rotazione la roulette lasciandovi cadere la pallina, ed annuncia la fine delle puntate. Dopo qualche giro la pallina si deposita in una delle scanalature, determinando così le combinazioni vincenti e perdenti: solo nel caso in cui esca lo zero alcune quote rimangono, come vedremo, sul tappeto.

Ogni giocatore può puntare su combinazioni semplici o multiple.

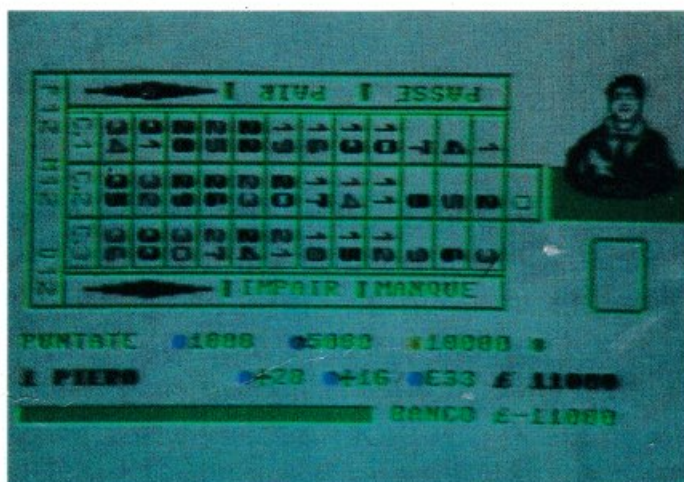
Le combinazioni semplici producono una vincita pari alla posta; esse sono:

- rosso o nero (rouge o noir)
- pari o dispari (pair o impair)
- entro e oltre i primi 18 numeri (manque o passe)

Lo zero non appartiene a nessuna di queste combinazioni.

Sono invece combinazioni multiple le seguenti:

- estratto semplice (en plein), che paga 25 volte la posta



– cavalli, due numeri adiacenti in riga o in colonna, 17 volte la posta

– terzine, tre numeri in riga, 11 volte la posta

– carré, quattro numeri ai vertici di un quadrato, otto volte la posta

– sestina, due terzine adiacenti, cinque volte la posta

– dozzina, i primi dodici numeri (P12), i medi (M12) o gli ultimi (D12), due volte la posta

– colonna, 12 numeri in colonna, due volte la posta.

Se esce lo zero, il croupier paga le vincite ai giocatori che lo hanno puntato come estratto semplice: ritira le puntate relative a combinazioni multiple, e "congela" fino alla successiva giocata le puntate relative a combinazioni semplici. L'estratto successivo determina se le puntate "congelate" debbano essere restituite ai giocatori, o ritirate dal croupier.

La simulazione per C64 ammette un massimo di cinque giocatori, più il banco: i giocatori effettuano le puntate passandosi il joystick.

"Signore e signori, fate il vostro gioco!" declama, in Italiano, il croupier. Per una migliore comprensibilità dei messaggi vocali, abbiamo adottato questa soluzione, anche se la tradizione vorrebbe espressa in lingua francese ogni parola scritta o pronunciata.

Ciascun giocatore può ora effettuare fino ad un massimo di tre puntate, ciascuna di mille, cinquemila o diecimila lire. Inizialmente il cursore lampeggia accanto al nome del giocatore che si accinge a puntare per primo: questi, premendo "fuoco", fa sì che il cursore si sposti sul cerchietto blu che simboleggia la posta minima di mille lire. Azionando il joystick egli può, in alternativa, selezionare la puntata da cinquemila (viola) o da diecimila lire (giallo), oppure rinunciare alla puntata (verde).



L'ulteriore pressione di "fuoco" fissa l'ammontare della puntata ed il cursore si sposta sul tappeto, onde permettere la scelta della combinazione. Questa si effettua spostando il cursore, mediante il joystick, verticalmente ed orizzontalmente sul tappeto fino a raggiungere la posizione voluta; la combinazione così scelta si seleziona premendo, ancora, "fuoco". A questo punto compaiono, accanto al nome del giocatore, tutti gli elementi rappresentativi della puntata effettuata, codificati in modo assai intuitivo.

Il codice è costituito da quattro caratteri: il primo di questi è un cerchietto colorato rappresentativo, nel modo già visto, della cifra puntata; i successivi tre caratteri si riferiscono alla combinazione.

Se tale combinazione è semplice i caratteri sono:

- ROU = rouge, rosso
- NOI = noir, nero
- IMP = impair, dispari
- PAI = pair, pari
- MAN = manque, meno di 19
- PAS = pass, più di 18

Se invece la combinazione è multipla, si hanno le seguenti possibilità:

- P12 M12 D12 = prima, seconda, terza dozzina
- C.1 C.2 C.3 = prima, seconda, terza colonna
- un simbolo seguito da due cifre: i simboli sono:

E = estratto (en plein)

- = cavallo

| = cavallo

= = terzina

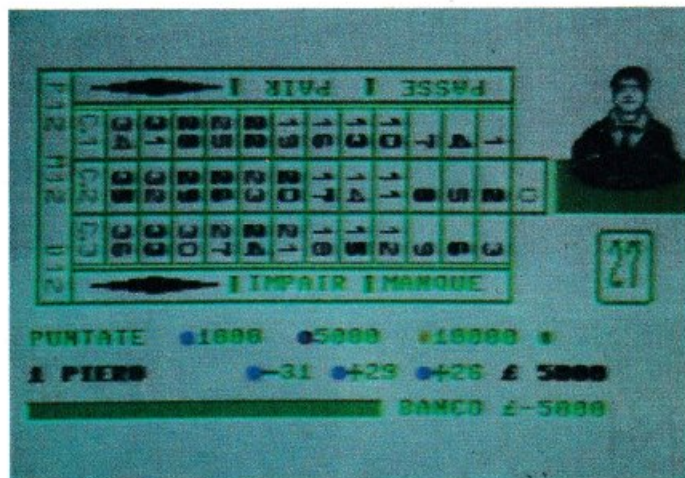
+ = carré

≡ = sestina

Le due cifre che seguono il simbolo rappresentano il numero minore a partire dal quale è definita la serie dei numeri puntati. Ad esempio, +20 significa carré su 20, 21, 23, 24.

Quando tutti hanno indicato le loro scelte, il croupier annuncia la fine delle puntate e mette in rotazione la roulette: si avvertono ora i rumori della rotazione e dei balzelli della pallina. All'arrestarsi di quest'ultima, il croupier declama il numero vincente, con le specifiche rosso o nero, pari o dispari, passe o manque.

Al termine di questa emozionante fase del gioco, il cursore si trova posizionato sulla prima puntata del primo giocatore; la pressione di "fuoco" fa sì che questa, se vincente, gli sia pagata, cioè accreditata a danno della disponibilità monetaria del banco. Si procede poi allo stesso modo per tutte le altre puntate. Se,



come si è già detto, esce lo zero, rimangono congelate le puntate su combinazioni semplici (rosso, nero, pari, dispari, passe e manque) e la roulette è subito rimessa in moto. Se l'estratto è nuovamente zero, il banco ritira tutto: altrimenti il croupier si limita a restituire le somme puntate ai giocatori che risultano vincenti.

La disponibilità monetaria attribuita inizialmente a tutti i giocatori ed al banco è zero; le cifre puntate sono subito addebitate al giocatore, ed accreditate al banco; la stessa operazione, con gli opportuni coefficienti moltiplicativi, è poi effettuata all'inverso per le sole puntate vincenti. In tal modo, un segno meno precedente la cifra sta ad indicare un debito del giocatore cui la cifra è riferita, o del banco. La somma delle disponibilità di tutti i giocatori e del banco deve sempre essere uguale a zero.



# ★ GIOCHI PARLANTI 2 ★

# BINGO

Nato anche come "Tombola Americana" in virtù di una certa somiglianza col ricreativo passatempo di casa nostra, BINGO è un gioco divertente e simpatico, praticato principalmente negli Stati Uniti.

Nella versione "parlante" per C64 vi prendono parte da due a otto giocatori; il banco, gestito dal computer ed impersonato da un simpatico ometto baffuto, non partecipa al gioco.

Il banchiere ha il compito di estrarre di volta in volta da un apposito recipiente una delle 75 palline che vi sono contenute, e di leggere ad alta voce la lettura ed il numero che sono stampati sulla pallina estratta. I valori possibili delle lettere sono B, I, N, G, O, da cui il nome del gioco; corrispondono alla lettera B i primi 15 numeri, alla lettera I i successivi 15, e così via fino al completamento dei 75 numeri disponibili.

Al termine di ogni estrazione il banchiere pone un contrassegno sulla "Checking Chart", la quale altro non è che un tabellone contenente i 75 numeri incolonnati a gruppi di 15, ciascuno sotto la lettera che gli compete secondo il crite-

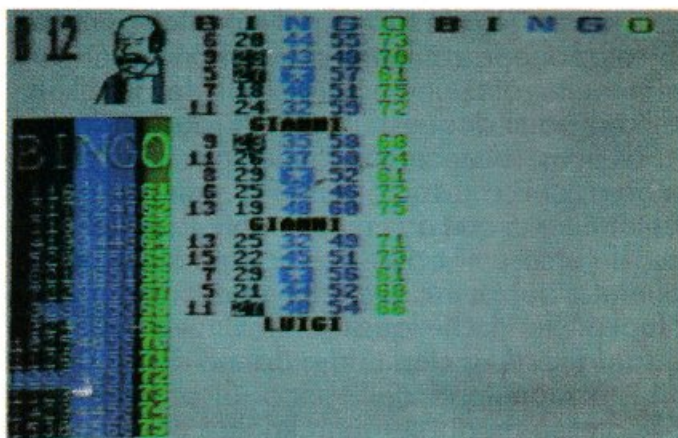
rio già detto.

Ogni giocatore può acquistare una o più cartelle, fino ad esaurimento delle otto disponibili; ciascuna cartella contiene 24 numeri scelti tra i 75 possibili, ed una stella in posizione centrale, che funge da venticin-

quesimo numero e che può assumere qualsiasi valore (jolly). Nelle cartelle i numeri sono disposti in modo da formare un quadrato di cinque righe e cinque colonne; le lettere B, I, N, G, O, in testa ad ogni colonna, facilitano la ricerca di un singolo numero.

Ogni qualvolta il banco estrae una pallina, i giocatori cercano sulle loro cartelle le combinazioni di lettera e cifra che le corrisponde e, se la trovano, vi pongono a loro volta un contrassegno.

Scopo del gioco è quello di riempire una fila completa di cinque numeri in una qualsiasi direzione, cioè orizzontalmente, verticalmente, o diagonalmente. Colui che vi riesce per primo è dichiarato vincitore e riceve in premio la somma pagata dagli altri giocatori per l'acquisto delle loro cartelle. In caso di parità, la vincita è suddivisa in parti uguali.





# ★ GIOCHI PARLANTI 2 ★ MORRA

**L**a MORRA, o MORRA, è un antichissimo gioco d'azzardo, già conosciuto al tempo degli antichi Egizi.

Il gioco è condotto tra due persone abbassando contemporaneamente il pugno destro e distendendone le dita, gridano un numero che, nelle intenzioni di ciascuno di loro,

rappresenta la somma complessiva delle dita sulla mano distesa. A colui che indovina è assegnato un punto; il punto è assegnato ad entrambi gli avversari se contemporaneamente conseguono lo scopo.

La Morra è un gioco molto popolare e sicuramente fa spettacolo, al punto che l'assistervi è divertente quanto il parteciparvi. Nella versione per computer abbiamo cercato di conservarne al meglio l'aspetto pittoresco, dotando i due avversari dei requisiti essenziali: la voce e le mani.

Un elemento di novità rispetto alla tradizione è costituito dal pesante accento inglese del vostro avversario, il cui nome è Jack.

Egli attenderà che voi impostiate da tastiera due numeri in rapida successione: prima quello che volete giocare con la vostra mano, poi

quello che prevedete essere il risultato della somma delle vostre dita, e di quelle del vostro avversario. Se vi attarderete troppo tra un numero e l'altro, Jack vi inviterà con tono mellifluido, ma perentorio, ad una maggiore solerzia. Subito

compariranno sul video la "vostra" mano, col numero di dita distese da voi indicato, e quella di Jack: si udiranno poi la "vostra" voce e quella di Jack gridare i numeri previsti come somma delle dita.

Tutti i numeri significativi di ogni giocata compaiono ingranditi in due zone del video: quella bassa dedicata a voi e quella alta al vostro avversario. Una M lampeggiante al centro dello schermo comunica, all'inizio di ogni fase del gioco, che il sistema è pronto a ricevere l'immissione di numeri da tastiera.

Ogni volta che la somma delle dita distese è indovinata da uno dei due avversari, questi grida: "Morra!", ed il suo punteggio viene incrementato. Il gioco prosegue con la stessa modalità fino a che uno dei due giocatori raggiunge quel punteggio, stabilito in apertura, che determina il vincitore e la fine della partita.





# VINCERE AL TOTIP



Vuoi vincere al Totip con il tuo Commodore 64 e 128? Jackson Soft Oro ti propone un nuovo ed eccezionale programma che ti aiuterà a diventare milionario. Lo trovi in edicola, con disk o cassetta.

 **GRUPPO EDITORIALE  
JACKSON**

# É FACILE!